

TEC TOY



MANUAL DE  
INSTRUÇÕES

MEGA  
32X

SEGA

TEC TOY



## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominada fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computadores, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

### Antes de Usar

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

### Durante o Jogo

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão ofuscada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

## ESCOLHENDO

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games      (d) Todas as acima  
(b) Praticar esportes      (e) Nenhuma das acima  
(c) Contar a Natureza

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns! Você tem em sua mão um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que dá outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer o saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns! A natureza é a fonte forte de vida que nos temos e sua preservação indiscriminada propiciam todo e qualquer ser vivo um novo planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), mesmo um triple parabéns! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira agradável. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) - você não deve ser deste planeta!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo games, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

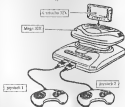
Desfrute o seu Vídeo Game - Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostramos que você realmente é uma fera!

## COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

- 1 Prepare o MEGA 32X como descrito no material de instruções.
- 2 Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com mais de 1 jogador, conecte também o joystick 2.
- 3 Coloque o cartucho GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES no console (veja figura). Consulte explicação no manual do MEGA 32X.
- 4 Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue o novamente.
- 5 GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES pode ser jogado por até 8 jogadores.

**IMPORTANTE!** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



## Golf Magazine apresenta os 36 Melhores Buracos estrelando Fred Couple



Prepare-se para jogar nos 36 buracos mais maravilhosos e desafiadores que já foram construídos. A Golf Magazine, juntamente com a Sega Sports e Fred Couple, escolheu dois campeões dos melhores buracos dos jogos de melhor desempenho da AméricA. O novo jogo de campo de golfe registra de software a incrível tarefa de criar os melhores buracos em detalhes digitais. Você vai viajar por todo o país - para a Flórida, Califórnia, Nova York, Texas e outros estados para jogar em buracos mais reais que foram criados de glória ou desajustes tanto tanto para profissionais como para amadores. Fred Couple lhe fará companhia comentando cada tacada sua. Portanto, escolha os seus tacos enquanto procura aquela calma interior que você precisará para essas partidas de 180 jardas e combater golfeiros profissionais em direção. Ganhando ou perdendo, você saberá que jogou nos melhores buracos do golfe que já apresentaram no vídeo interativo.

## Sobre Fred Couples



Fred "Beats Beers" Couples. O seu nome já diz tudo. Telesmo da primeira classe combinado com uma personalidade agradável transformaram Fred Couples no jogador de golfe favorito da multidão em todas as ocasiões. Fred Couples nasceu e cresceu em Seattle, Washington e foi aí que a sua carreira de golfe começou. Como o amigo, Fred sempre seguiu o seu sonho mais velho para a pista pública local onde começou a jogar golfe. Como muitos de nós, ele ficou viciado no jogo. Uma vitória nasceu quando Fred tornou-se um dos melhores jogadores de golfe do Estado de Washington na categoria Júnior.

Depois de formado na Colúmbia, Fred recebeu uma bolsa para estudar na Universidade de Houston, onde estudou em 1978 e 1979 e ganhou as honras do All-American. Fred seguiu em frente ganhando vários títulos estaduais e ainda era um amador no U.S. Open de 1978. Em 1980, Fred decidiu tornar-se profissional. Ele se alistou para o PGA Tour na Califórnia, e em 1981 Fred era o número líder do Tour ganhando muito dinheiro. Com a sua incrível visão longa e controle de todos os movimentos do golfe, "Beats Beers" logo atraiu uma legião de fãs.

Desde que se tornou profissional, Fred ganhou muitos Compensations. As suas conquistas incluem: Jogador do Ano do PGA Tour de 1990 e 1992 (votado pelos próprios jogadores do Turnê) em reconhecimento ao jogador do Turnê que teve o melhor desempenho na temporada; Criador do troféu Vardon, em 1991 e 1992 (dado ao jogador do PGA Tour com o melhor

média de tacadas por toda a temporada), Membro dos times da Copa U.S. Ryder de 1989, 1991 e 1993 e Couples Master de 1993, o que é um dos grandes objetivos no currículo de qualquer jogador profissional de golfe.

Ele continuou a sua corrida pelo sucesso em 1994 com uma vitória no Campeonato Aberto de Bush e classificando-se para o Turnê Norte-Americano da primeira competição da Copa do Presidente. Fred Couples mora ao redor de Dallas no Texas e ainda frequenta Seattle, onde sua família vive.

## Resumo dos Controles Básicos

As tabelas abaixo indicam apenas os controles básicos do jogo. Para uma descrição completa de todos os controles, opções e características, por favor consulte o manual.

### Menu

Botão D	Botão A	Botão B	Botão C
Seleciona a opção	Seleciona o controle na Tela de Seleção do Jogador	Volta para a Tela Anterior	Seleciona a opção

### No Pista

Botão D	Botão A	Botão B	Botão C
Ajusta a mira/ trava o alvo	Acessa o Menu da Posição e o "Draw-Pede"	Muda o tipo de sacada	Balança/ Ajusta a força/ Avança a bola

## Configuração



Antes de começar a jogar, você precisará ajustar o jogo no Menu Principal. Os controles usados para selecionar as itens e mover através do Menu se aplicam a qualquer Menu do jogo.

- Para selecionar um item de menu, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
- Para escolher o item selecionado, pressione o Botão C.
- Depois de escolher um item, uma nova tela aparecerá.
- Para voltar para a tela anterior, pressione o Botão B.

## Jogo

As opções de jogo à vista são à Tela de Formação do jogo onde você poderá selecionar o tipo de jogo.

### Formato do jogo



O Golf Magazine 3D Great Holes oferece seis formatos diferentes de jogo, cada um com as suas próprias demarcações.

#### Stroke Play (Jogo Simples)

O objetivo no Stroke Play (Jogo Simples) é completar cada buraco com um mínimo de tacadas. O placar é baseado de acordo com o par (Número de tacadas a serem dadas para completar o buraco), seja acima do par (+), abaixo do par (-) ou igual ao par (0). O Stroke Play é o formato mais usado nos campos de golfe.

#### Torneamento (Torneio)

O Torneio de Golf é o Stroke Play (Jogo Simples) para jogadores de golfe que querem competir em todo o mundo. Naturalmente, com os jogadores de golfe que você selecionar para serem seus adversários na tela, o seu placar será colocado ao lado dos placares dos jogadores de golfe do Mega 3D que serão avaliados depois de cada buraco.

No torneio, todos os jogadores usam o pinso preto para dar a tacada.

#### Slota (Jogo de Apostas)

No jogo Slota (Jogo de Apostas), cada buraco vale uma quantidade de dinheiro chamada de "slota" (aposta), um jogador deverá apostar o buraco com o melhor número de tacadas. Se dois ou mais jogadores acabarem o buraco com o mesmo número de tacadas, aquela buraco será solta e a aposta será acumulada para o próximo buraco. As apostas vão aumentando de valor conforme a rodada continua. O jogador que ganhar mais dinheiro, não necessariamente mais apostas, é declarado o vencedor. Você deverá selecionar uma das opções de pontos de 18 buracos antes de começar um Jogo de Apostas (Slota Game).

No Jogo de Apostas, todos os jogadores usam o pinso preto para dar a tacada.

#### Shoot-Out (Eliminatória)

Um Shoot-Out é uma competição entre dois ou mais jogadores em que o jogador com o maior placar é eliminado depois de cada buraco. Se dois ou mais jogadores empatarem com o maior placar (ou se todos os jogadores tiverem o mesmo placar) eles conseguirão um "ata-tacada". No fim-tacada todos os jogadores que podem ser eliminados dão a tacada do mesmo ponto e o jogador cuja bola ficar mais longe do buraco será eliminado. O Shoot-Out termina quando sobrar apenas um jogador - o vencedor. Quando estiver preparando um Shoot-Out, você deverá selecionar se irá usar o mesmo número de buracos em relação ao número de jogadores.

#### Scramble (Competição com Finado)

O Scramble é uma forma de competição com times ao qual apenas a "melhor bola" de cada time é jogada. Depois de cada tacada, todos os jogadores de cada time fazem a sua próxima tacada do ponto onde a melhor bola do time parou. Quando você aceita a bola em uma lageta perigosa, você sempre irá repetir a tacada. Apenas um placar por buraco é marcado para cada time, e o time vencedor é o time com o maior número de pontos no final da rodada. Você deverá selecionar uma das opções de pontos de 18 buracos antes de começar um Scramble.

### Match Play (Confronto)

O Match Play (Confronto) coloca dois jogadores em confronto em um jogo para ver quem consegue ganhar o maior número de buracos. Quando os jogadores empatarem em um buraco, ninguém ganha aquele buraco e eles passam para o próximo. Diferente do Score (Apostado), os buracos empatares não acumulam, já que não há dinheiro envolvido. Você deverá selecionar uma das opções de pontos de 18 buracos antes de começar um Match Play (Confronto).

### Lead Game (Correr o Jogo)

Você precisará usar esta opção de Correr o Jogo para recuperar um jogo salvo. Para obter instruções sobre como salvar um jogo, veja a página 32.

### Course Selection (Seleção de Pista)



#### Profile Favorite (A Favorita do Perfil)

Esses 18 buracos são as favoritas de Fred Couple.

#### Longest 18 (Os 18 buracos longos)

Esses 18 buracos são os mais longos de todos os 36.

#### Shortest 18 (Os 18 mais curtos)

Esses 18 buracos são os mais curtos de todos os 36.

#### Top Gunshots (Os Desabos)

Esses 18 buracos foram selecionados pelo Squire da Siga Sports como um terrível teste de força, nervos e precisão para todos os jogadores de golfe.

#### Random 18 (Os 18 ao acaso)

Essa opção faz o Mega 324 escolher 18 buracos ao acaso.

#### All 36 holes (Todos os 36 Buracos)

Essa opção permite que você jogue em todos os 36 buracos.

#### Custom Course (Montar Pista)

Essa opção permite que você selecione quaisquer número de buracos e em qualquer ordem.

### Best Selection (Seleção do Jogador)

Depois de selecionar um formato de jogo, você precisará escolher um jogador. Alguns formatos de jogo necessitam de um número específico de jogadores, e a Tela de Seleção do Jogador indicará quando é necessário fazer a escolha de um jogador.

Nesta tela você de um jogador escolher o mesmo jogador de golfe, as estatísticas e o placar serão mantidos separados para o último jogador que escolheu aquele jogador de golfe.



• Para mover a lista de seleção, pressione o Botão D para cima ou para baixo.

• Para circular entre os jogadores de golfe disponíveis na tela, selecione, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.

• Para selecionar um controle para o jogador selecionado, pressione o Botão A.

Você precisará de um adaptador para adicionar os Joysticks 3 e 8. Baixe o 32X se você quiser que o Mega 32X controle o jogador selecionado.

### Practice (Treino)

As opções de Treino permitem que você vá até a área do Drive, a área do Putting & Chipping, ou para qualquer um dos 36 buracos. As tacadas no modo de Treino não serão consideradas para as estatísticas, e nenhuma pontuação será gravada.

### Driving Range (Área de Drive)



A área de drive oferece todos os recursos presentes na tela principal do jogo. Consulte o canto inferior esquerdo da tela para ver a distância da sua última tacada e o número de bolas que você já usou. Para mais detalhes completos dos controles de jogo, vá para a página 06.

Obel Drive é a primeira tacada que se faz com o taco driver.

### Putting & Chipping (Tiro de tacadas)



A área do Putting & Chipping funciona da mesma forma que a área de Drive, com a exceção de que aqui você tem a chance de colocar a bola no buraco.

#### Change Ball Position (Mudar a Posição da Bola)

A tacada pedrão é a tacada curta, mas se você quiser mover a bola para uma posição onde você possa praticar tacadas ao green ou no arriá, pressione o Botão Início para trazer o Menu de Opções.

- + Para mudar a posição da bola, selecione New Position (Nova Posição) e pressione o Botão C.

A caixa de seleção da posição da bola aparecerá.

- + Posicione o Botão D para baixo para a posição desejada da bola e pressione o Botão C.

#### To Last Ball (Para a última bola)

- + Para dar a tacada da posição onde a última bola caiu, selecione To Last Ball (Para a última bola) e pressione o Botão C.



## Prática e Bola (Trabalha no seu Baraco)

Selecione Prática e Bola (Trabalha no seu Baraco) para ir para a Tela de Seleção do Baraco.



- Para escolher um baraco, selecione o baraco e pressione o Botão C.

## Player Edit (Criando o Jogador)

O Golf Magazine 36 Game Holes permite que você crie e grave até 16 dos seus próprios jogadores.

## Create Edit (Criar/Editar Jogador)

Clique entre os jogadores disponíveis, e selecione um para editar. Os novos jogadores e as mudanças feitas em jogadores existentes serão salvos no próprio cartucho.

## Player Attributes (Características do Jogador)

O menu de Características do Jogador permite que você adapte o jogador de golfe selecionado.

- Para voltar para a Tela de Edição, pressione o Botão B.



Image, Shirt, Pants (Imagem, Camisa, Calça)

Use as três primeiras cartas de seleção no lado da tope para escolher a aparência de seu jogador de golfe.

- Para ver as opções disponíveis, seleccione a carta desejada e pressione o Botão C ou o Botão A.

O jogador de golfe no canto inferior esquerdo da tela muda para mostrar as escolhas feitas nas cartas de seleção.

Club Selection (Escolha dos Tacos)

A Tela de Escolha dos Tacos permite que você escolha os seus tacos individuais, o tipo de cabeça do taco e o tipo de haste do taco.



Selecione a carta desejada, e pressione o Botão C.

## Golf Bag (Sacola de Golfe)

Existem vários tipos disponíveis, sem incluir a pena, que sempre faz parte do conjunto. Os tacos que não estiverem na sacola serão classificados.

Você deverá selecionar exatamente três tacos. Se você tentar selecionar mais de três tacos ou deixar a tela com menos de três tacos, o Mega 12X irá avisá-lo que você selecionou poucos ou muitos tacos.



- Para selecionar ou cancelar a seleção de um taco, pressione o Botão D para mover o seletor vertical sobre o taco desejado e depois pressione o Botão C.

Dr= Driver, WD= Madeira Longa, I= Metal, PW= Pitching Wedge, SW= Sand Wedge (Copo de Areia), LW= Left Wedge (Copo para Arremesso).

O número nos tacos indica o ângulo da parte da frente do taco. Os números mais altos indicam ângulos mais fechados que criam as curvas mais altas, enquanto os números mais baixos indicam ângulos mais abertos que criam curvas mais baixas e mais longas. Também, os tacos com maior numeração possuem maior elevação de bola, o que permite que você faça colocações precisas na green.

## Club Head (Ponta do Taco)

No menu de ponta do taco você poderá escolher entre pontas de Madeira, Metal ou Grafite.

Os tacos de madeira oferecem uma máxima de força e o mínimo de precisão.

Os tacos de metal oferecem mais força que os de madeira, mas menos precisão.

Os tacos de grafite oferecem o máximo de força e o mínimo de precisão.

## Club Shaft (Haste do Taco)

A opção de Haste do Taco permite que você escolha entre hastas de Aço, Titânio e Grafite.

As hastas de aço oferecem o máximo de força e o mínimo de precisão.

As hastas de titânio oferecem mais força do que o metal, mas menos precisão.

As hastas de grafite oferecem o máximo de força e o mínimo de precisão.

## Stats (Estatísticas)

O programa mantém todos as estatísticas para cada jogador jogado nos modos de Jogo Simples e Torneio. Note que no Jogo Simples as estatísticas são finalizadas depois que todos os jogadores tiverem completado todos os 18 buracos, e no Torneio as estatísticas são finalizadas depois que todos os 16 buracos foram completados. As estatísticas do Fred Couples não poderão ser alteradas ou apagadas.

Note: Se mais de um jogador selecionar o mesmo jogador de golfe, as estatísticas e as placares serão mantidos apenas para o último jogador que escolheu aquele jogador de golfe.



• Para apagar as estatísticas, pressione o botão A.

**Handicap (Inibabilidade)** - O seu handicap reflete a sua performance total contra o par (média de golpes) em uma rodada de 18 buracos. Portanto, se você normalmente dá duas tacadas acima do par em uma rodada de 18 buracos, o seu handicap será 10.

**Longest Drive (Taco de mais longe)** - A sua tacada inicial mais longa em a diáspora a partir do par em um jogo.

**Driving Accuracy (Precisão na Drive)** - A sua precisão na drive, reflete a porcentagem de vezes que você atinge o campo a partir do par.

**Greens in Regulation (Greens no Regulamento)** - De preferência os jogadores de golfe deveriam alcançar o Green (área verde) em volta do buraco com duas tacadas para conseguir o par - uma tacada quando o par for 3, duas tacadas quando o par for 4 e três tacadas quando o par for 5. Esta é a regra. Essa estatística indica a porcentagem de vezes que você acertou o green de acordo com as regras.

**GIR** - Green é todo o área verde que envolve o buraco.

**Putts Green in Regulation (Tacadas nos greens)** - Essa estatística indica o número de tacadas que você precisa para colocar a bola quando você tem o green in Regulation. Assim que você atingir no green, você deverá hol-lo em duas tacadas de acordo com as regras.

**Par Breakers (Quebras de Par)** - Essa estatística indica a porcentagem de vezes que você terminou um buraco antes do par. Uma tacada abaixo do par é normalmente chamada de "Birdie". Duas tacadas abaixo do par é chamada de "Eagle". Três tacadas abaixo do par (uma verdadeira raridade) é chamada de "Double Eagle" ou "Albatross". Os Birdies, Eagles e Albatrosses, todos, contam igualmente como quebras de par.

**Par Saves (Par Salvos)** - Essa estatística indica a porcentagem de vezes que você fez o par quando você não acertou o green in Regulation. Portanto, se você fizer 30% do par salvos, isso significa que você não conseguiu o green in Regulation, metade das vezes você conseguiu o par e a outra metade você não conseguiu.

**Average Par 3 (Média por Par 3)** - A sua média de placar nos buracos de par 3.

**Average Par 4 (Média por Par 4)** - A sua média de placar nos buracos de par 4.

**Average Par 5 (Média por Par 5)** - A sua média de placar nos buracos de par 5.

**Holes in One (Buracos em Um)** - O número total de buracos que você acertou em uma única tacada.

**Score Won (Pontos Ganhos)** - O número total de pontos que você ganhou.

**Tournaments Won (Torneios Ganhos)** - O número total de Torneios que você ganhou.

**Earnings (Ganhos)** - Quantidade total de dinheiro ganho.

**Round Played (Rodadas Jogadas)** - O número total de rodadas que você jogou.

**Average Score per 18 Holes (Placar Médio em 18 buracos)** - O seu placar médio por rodada de 18 buracos.

**Name (Nome)**

Para mudar o nome do jogador de golfe selecionado, insira o nome de seleção de nome. Um cursor aparecerá na parte inferior da tela, começando pelo primeiro caractere.

- Para circular pelo alfabeto, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
- Para escolher uma letra e passar para o próximo caractere, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.
- Para apagar o nome, pressione o Botão A.
- Para apagar uma letra selecionada, pressione o Botão B.
- Para escrever o nome, pressione o Botão C.

#### Tela (Tela)

Exibem quatro cores diferentes para cada time: Vermelho, Branco, Azul, e Preto (o Vermelho, o Branco e o Azul são utilizados para todos os formatos de jogo com exceção do Torneio e do Jogo de Apostas. Nos jogos de Torneio e Apostas todos os jogadores têm a primeira rodada no jogo preto. Os jogos estão classificados abaixo de acordo com a sua distância do green, começando com os jogos mais próximos.

Vermelho: Dama  
 Branco: Amador  
 Azul: Profissional  
 Preto: Apenas para Torneio e jogos de Apostas

- Para trocar de jogo, pressione o Botão C.

#### Delete Player (Apagar o jogador)

- Para apagar um jogador, selecione a opção Delete (Apagar) e pressione o Botão C.

Uma tela de confirmação aparecerá.

- Para apagar o jogador, pressione qualquer Botão.
- Para cancelar, pressione o Botão Início.

#### Game Options (Opções de Jogo)



As opções de jogo permitem que você configure tanto as gráficas como o nome do jogo antes de começar. As configurações feitas no menu de opções serão salvas no próprio cartucho. Uma marca aparecerá próxima às opções já selecionadas.

- Para escolher ou cancelar a escolha de uma opção, selecione esta opção e pressione o Botão C.
- Para sair da Tela de Opções, pressione o Botão B.

Você poderá ter acesso ao Menu das Opções de jogo durante o jogo a partir do Menu de Opções da Tela.

#### Ball Trail (Caminhos da Bola)



Essa opção mostra uma representação gráfica do rãio da bola enquanto ela estiver no ar, como se a bola estivesse descrevendo um caminho.

### Swap Around (Invertidos)



Quando esta opção estiver ligada, a Tela dos Arredores aparecerá enquanto a sua bola estiver no ar. Isso permite que você veja o seu momento do ângulo oposto enquanto a bola se aproxima da área onde ela deverá aterrissar.

### Auto View (Grande Automática)



Essa opção mostra automaticamente o gol, sempre que a sua bola estiver por perto. A grade do green permite que você veja os contornos da área de torcida (ou de qualquer área no campo) de tal forma que você possa prever a direção e o grau que a sua bola deverá atingir quando você estiver lançando sua tacada. Uma quebra visual barbael de terra, dos lados da grade indicam

uma quebra na grade, seção do green. Quanto mais quebras aparecerem na cerca da grade, maior será a velocidade. É uma boa ideia praticar a sua tacada no green para ter uma ideia da grade. Você poderá ter acesso à grade de qualquer ponto da pista a partir do Menu de Opções na Tela de Ponto.

### Auto Top View (Vista Aérea Automática)



Essa opção mostra automaticamente a Vista Aérea para cada tacada, exceto as tacadas feitas no green.

### View Instant Replay (Vendo o Replay Instantâneo)

A opção View Instant Replay (Vendo o Replay Instantâneo) permite que você tenha acesso aos seus replays instantâneos que foram salvos. Quando você seleciona esta opção, o menu View Instant Replay (Vendo o Replay Instantâneo) aparecerá. Selecione o replay que você quiser rever e ele aparecerá na tela. Os replays instantâneos serão gravados no próprio cartucho *and* que você salva um replay diferente no mesmo lugar.

### Sound/ Music (Som/ Música)

As opções de Som e de Música incluem o menu de Som/ Música, você poderá escolher uma das seis opções sonoras: Sound (Som), Music (Música), Wildlife (Parque), Commentary (Comentário), Sound Test (Teste de Som), e Music Test (Teste de Música).  
SOUND (Som): Sons de Golfe



**MUSIC** (Música): Música de Fundo

**WILDLIFE** (Selvagem): Vídeos sobre a vida selvagem

**COMMENTARY** (Comentário): Comentário do Fred Cople

**SOUND TEST** (Teste de Som): Testa os sons do Cofre

**MUSIC TEST** (Teste de Música): Testa a Música

## Na Pista

### Medidor de Tacadas

O **Medidor de Tacadas** é o alvo do jogo. Você precisará destacar o **Medidor de Tacadas** se quiser conseguir boas placares consistentes.



Antes de começar a balancear o taco, você precisa medir a sua tacada. A cerca debaixo do arco do jogador mostra a linha de distância do home-run até o para, que pode diferenciar da distância total. A cerca debaixo da cerca de seleção do taco mostra a distância potencial alcançada pelo taco selecionado.

Você precisa medir a sua tacada como uma porcentagem da linha do topo do **Medidor de Tacadas**. Cada corte na linha de arco representa 10% da distância total do taco escolhido. O corte mais longo, próximo ao final da linha, representa 100% da distância potencial.

Para o **Medidor de Tacadas** funcionar, é necessário que o **Bolão C** seja pressionado por 3 vezes. A primeira vez começa o balance, que é representado pela barra vermelha no topo do medidor.

A segunda vez que você pressionar o **Bolão C** o balance para e a distância da sua tacada será mostrada. Assim, se você parar o balance no meio-corte, a sua bola irá viajar 50% da distância mostrada na cerca abaixo do taco selecionado.

Neste a distância potencial é válida apenas para as tacadas a partir do para, a distância ou no green. Tacadas feitas de locais menos favoráveis precisam ser feitas com mais força ou com um taco de uma distância maior.

A terceira vez que você pressionar o **Bolão C** é muito importante. Depois de parar o balance (para ajustar a distância) uma barra azul no **Medidor de Tacadas** aparecerá na metade inferior do **Medidor de Tacadas**. Para garantir um tiro pelo você precisará parar a barra azul! Primeiro do corte mais longo na linha, selecionar do **Medidor de Tacadas**, chamado de **Ponto de Precisão**.

Se você parar o balance um pouco antes do **Ponto de Precisão**, a bola irá fazer uma pequena curva para a esquerda. Se você parar o balance um pouco depois do **Ponto de Precisão** a bola irá fazer a curva para a direita.

Se você perder **Ponto de Precisão** por uma longa distância, você poderá perder ou errar a tacada.

## Increasing Area (Área extra-balanço)

A arma em volta da munição de 100% no topo do Medidor de Tachos é chamada de área extra-balanço. Se você parar a balança nessa área, a bola poderá viajar mais longe do que a distância potencial da taxa escolhida – mas há um preço a pagar se você perder o Ponto de Precisão.

Quando você parar a barra de balanço na Área extra-balanço, o medidor de precisão se moverá mais rapidamente, fazendo com que seja mais difícil parar no Ponto de Precisão. Se você perder o Ponto de Precisão em uma taxa de área extra, o dano resultante será instantaneamente exagerado, e as chances de não acertar a bola também serão maiores.

## Draw Fade Meter (Medidor de Arremessos Curvos)



- Para ter acesso ao Medidor de Arremessos Curvos, pressione o Botão A.
- Para escolher esta opção, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.
- Para voltar para o Medidor de Tachos, pressione o Botão A no momento. Para garantir a precisão nos seus Arremessos Curvos, você poderá acertar a bola próxima ou exatamente no Ponto de Precisão. É uma boa ideia experimentar o Medidor de Arremessos Curvos na Área de Drive para que você tenha uma sensação do ângulo que os Arremessos Curvos perseguirão para fazer uma pequena curva na direção que você quer.

## Stance Meter (Medidor de Posição)

O Medidor de Posição permite que você ajuste a taxa postural de acordo com o jogo e a distância que você quer atingir à bola. Quanto mais perto estiver o seu pé da base da bola, maior será a distância e a curva que você irá criar. Quanto mais perto estiver o seu pé da base da bola, menor será a distância e a curva que você irá criar.



- Para ter acesso ao Medidor de Posição, pressione o Botão A.
- Para estabelecer a Postura desejada, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
- Para voltar para o Medidor de Posição, pressione novamente o Botão A.

## Aiming Cursor (Mira)

A Mira, localizada no centro da tela, determina a direção na qual a bola irá viajar quando você acertar instantaneamente o Ponto de Precisão.

- Para ajustar a Mira, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.

## Info Bar (Barra de Informações)

Você precisa controlar o Score de informações antes de cada tacada para verificar a distância até o buraco, a sua escolha do taco, e a distância alcançada pelo taco.



### Info (Barra)

O número de hits que você está pagando.

### Strokes (Tacada)

O número de tacadas que você já fez no buraco.

### Par (Método de Tacadas)

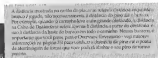
O número de tacadas necessárias atualmente para terminar o buraco em um par.

### Score (Placar)

O placar atual dos jogadores de golfe com relação ao par nos buracos completos.

### Distance (Distância)

A linha de distância da bola ao o buraco.



## Shot (Arremesso)

O tipo de arremesso selecionado para a próxima tacada. Porção que diferentes tipos de arremessos têm, diferentes distâncias potenciais. O tipo de arremesso recomendado aparecerá antes de cada tacada, mas você poderá mudá-lo se quiser.

• Para ver os tipos de arremessos, pressione o Botão B.

Quando você selecionar Putt (Um tipo de tacada), o putter (taco especial para esta tacada) será escolhido automaticamente.

### Club (Taco)

O taco atualmente selecionado.

Para ver os tacos, pressione o Botão D para cima ou para baixo.

### Club Distance (Distância do Taco)

A distância potencial do taco atualmente selecionado a partir do ponto em se rancho com 100% de força, e um balanço preciso.

## Wind Arrow (Seta do Vento)



A Seta do Vento aponta na direção em que sopra o vento, e a velocidade do vento é mostrada abaixo da seta. Aponte a MIRA (o ímã) o Medidor de Arremesso para compensar o vento. Esta tela é uma calculadora, onde quanto mais você jogar melhor selecionar os efeitos do vento em diferentes arremessos. Uma regra básica: quanto mais alto e mais longe a bola for, mais efeito o vento terá sobre ela.



## Ball Lie (Lugar onde a bola caiu)



A Tela da Bola mostra como a bola fica no último lugar onde ela caiu. Se a bola estiver crumada ou semi-crumada, você poderá querer ajustar o seu medidor de posição e de balanço para garantir uma leitura precisa.

Consequentemente, as amplexões feitas a partir da área, devem ser feitas com mais força para seguir a distância desejada. É uma boa idéia posicionar a sua tacada ao lado do Putting & Chipping para ter uma idéia de como são as bolas que caem em lugares não-desejados.

## Putting Slope (Inclinação da Tacada)

Quando você estiver próximo ou no green, é importante saber se a bola está rolando em direção do buraco e quanto. Isto irá lhe dizer se você precisa de um pouco mais de força para a sua tacada ou se precisa de menos força.



- Para ter acesso à tela do Putting Slope, pressione o Botão A.
- Para voltar para o green, pressione o Botão A novamente.

## A Grade

A Grade é uma tela usada quando você está perto ou na área do putting.



Você procurará calcular as quebras entre a bola e o buraco para calcular qual a força da sua tacada e em qual direção ela deve ir. Note que as quebras mais próximas ao buraco irão indicar mais a tacada do que as quebras perto do jogador de golfe.

- Para ter acesso ou remover a grade, pressione o Botão Traseiro e depois selecione a opção Grid On/Off (Ligar/ Desligar a Grade) no Menu de Opções.

## Tela da Vista Aérea

A tela da vista aérea lhe dará uma visão do buraco atual e as distâncias dos quatro pernos. Ele é usado para determinar o tamanho do seu arremesso.



## Tela do Resultado do Arremesso



Depois de cada arremesso, a Tela do Resultado do Arremesso lhe dará o seu resultado e permitirá que você salve e veja os replays.

## Salvando o replay



Você poderá salvar até quatro replays. O próprio contêiner armazena cada replay salvo até que você grave outro replay no mesmo espaço.

- Para ter acesso ao Menu de Criação do Replay, pressione o Botão A depois da tela de que você quiser salvar.

O Menu de Criação do Replay aparecerá.

- Para salvar um replay, pressione o Botão D para baixo para o espaço desejado e pressione o Botão C.
- Para voltar para Tela do Resultado do Arremesso, pressione o Botão B.
- Para ver um replay salvo, você precisará primeiro sair do jogo e ir para o Menu de Opções. No Menu de Opções, selecione a opção Replay. A partir do sub-menu do Replay, selecione o replay desejado e pressione o Botão C.

## Visual e Replay

- Para rever o último arremesso, selecione a opção View replay (Visualize o Replay).

Depois de Replay, a Tela dos Resultados do Arremesso voltará.

## Continuando

- Para continuar um jogo, pressione o Botão C.

## Pausa/ Opções

Você poderá pausar o jogo e ter acesso ao menu de Opções antes de qualquer arremesso.

- Para pausar o jogo e ter acesso ao Menu de Opções, pressione o Botão Início.

## Inventário (Inventário - ajuste do jogador do jogo)



A Tela do Inventário mostra uma visão aérea completa do terreno com o lugar onde a sua bola passa girando como um ponteiro-branco. No canto inferior esquerdo você verá a distância da bola até a base da bandeira (Ball (Bola) - Pin (Pino)) e a distância da bola até o marco (Ball (Bola) - Mark (Marco)).

Inicialmente as duas distâncias são iguais, pois o marco está posicionado bem acima do terreno. Você poderá mover o marco com

O **Botão D** para qualquer posição para descobrir a distância da bola até aquela posição. Você verá que a distância Bola-Marco mudará enquanto você move o marco.

Você poderá reposicionar o seu jogador de golfe para acertar a bola na direção do marco. Isto será muito útil caso a sua bola esteja atrás de uma árvore ou situação que você não queira acertar.

- Para ter acesso ao **Overview (Visão Geral)**, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para mover o marco, pressione o **Botão D** na direção desejada.
- Para dar a tacada na direção do marco, pressione o **Botão C**.
- Para sair da tela sem mudar a direção, pressione o **Botão B**.

Quando jogador de golfe estiver agora posicionado para acertar a bola na direção do marco.

### Top View (Visão Aérea)

A tela de visão aérea aparecerá na tela do golfe.

- Para ter acesso ao **Top View**, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

### Adress (Direção)

O Menu de Opções lhe oferece a chance de posicionar a sua cabeça sem acertar a bola ou dar uma tacada. Simplesmente selecione esta opção e faça os movimentos normais. Isto permitirá que você veja a sua abordagem ao Melhor de Tacadas sem realmente acertar a bola.

- Para escolher a opção **Address (Direção)**, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para voltar para a posição normal, pressione o **Botão Início** e depois escolha a opção **Address (Direção)** novamente.

### Grid On/ Off (Ligar/ Desligar a Grade)

Para ligar ou desligar a Grade, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

### Drop (Largar)

Quando a sua bola estiver em um espaço ruim, como atrás de uma árvore, você poderá largar a bola para um lugar melhor. Lembre-se que isso faz golfe como uma tacada.

- Para largar a bola, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

### Leaderboard (Placar de Líderes)

Quando você estiver jogando em um Turno, você poderá ter acesso ao **Leaderboard** para ver a sua classificação. O nome dos jogadores que estão no cartão do placar aparecerá em letras azuis.



- Para ter acesso ao **leaderboard**, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para passar rapidamente pelos telas do **leaderboard** (placar) dos líderes, pressione o **Botão A** ou o **Botão C**.
- Para voltar para a partida, pressione o **Botão B** ou o **Botão Início**.

## Scorecard (Cartão de Placar)

O Scorecard mostra os placares de todos os jogadores ativos em todos os bastiões completados. Os números verdes indicam os placares conseguidos acima do par. Os números pretos indicam placares conseguidos no par. Os números vermelhos indicam os placares conseguidos abaixo do par.



- Para ter acesso ao Scorecard (Cartão de Placar), selecione esta opção e pressione o Botão C.
- Para ver a classificação do par, pressione o Botão A.
- Para mudar os lados no cartão de placar, pressione o Botão C.
- Para voltar para a pista, pressione o Botão B.

## Player Stats (As estatísticas do jogador)

Você poderá verificar as estatísticas atuais a qualquer momento antes da próxima partida.

- Para ver as estatísticas, selecione esta opção e pressione o Botão C.

## Save Game (Salvar o Jogo)

O jogo permite que você salve até quatro jogos no cartucho.

- Para salvar um jogo, selecione esta opção e pressione o Botão C.

O sub-menu do salvamento do jogo aparecerá.

- Para selecionar um dos quatro espaços, pressione o Botão D para cima ou para baixo e depois pressione o Botão C.

## Load Game (Carregar o Jogo)

Você poderá carregar qualquer um dos quatro jogos salvos a qualquer momento durante o jogo.

- Para carregar o jogo, selecione esta opção e pressione o Botão C.

O sub-menu de Carregamento do Jogo aparecerá.

- Para selecionar um dos quatro espaços, pressione o Botão D para cima ou para baixo e depois pressione o Botão C.

## Game Options (Opções de Jogo)

Você poderá ter acesso à Tela de Opções do Jogo a partir da pista para mudar os gráficos e a configuração do som. Vá para a opção Game Options (Opções de Jogo) para ver as descrições das várias opções.

- Para ter acesso ao menu de Opções de Jogo, selecione esta opção e pressione o Botão C.
- Para voltar para a pista, pressione o Botão B.

## Joysticks & Botões

Se você tem um joystick 6-Botões você poderá ativar as opções diretamente a partir do menu de Opções da Pista. As opções para o joystick 6-Botões aparecerão ao lado das opções pertinentes no Menu de Opções/ Pista.

O Botão X ativa o arrematador (Cheerhead view).

O Botão Y liga e desliga a tela de vista aérea (Top view window).

O Botão Z liga e desliga a Grade (The grid).

Os Botões podem ser reprogramados movendo-se o cursor para a opção desejada e, pressionando o Botão que você quiser para ativar a opção.

## Os 36 Melhores Buracos

Todas as distâncias dos buracos foram medidas a partir dos pontos atuais em jogo.

### Peppy Hills Golf Course

**Buraco 1 (413 jardas par-4)**

**Buraco 18 (409 jardas par-5)**

Desenhado pelo arquiteto Robert Trent Jones Jr., os greens, ondulados e os caminhos curvados do Peppy Hills entendem-se harmoniosamente entre os enormes Pinheiros da Monterey da Floresta Del Monte no Norte da Califórnia. O primeiro buraco de par-4 é uma leve curva e dizeta com dois caminhos, ambos guardados por grandes árvores. A rota mais segura é uma teada com um taco de ferro de longo alcance e um taco de ferro de médio alcance no primeiro cartucho, mas os mais ambiciosos poderão tentar correr a curva, usando o taco de madeira sobre as árvores à direita. O 18º buraco é um pouco mais difícil, com um caminho estreito levado a um pequeno green. Tentar chegar lá em duas tacadas pode ser desastroso, já que quando você se encontrar nas árvores, não será fácil sair de lá. Um taco de ferro médio para é uma boa opção, e não ser que você ache, que conseguirá acertar o drive

### The Boulders (Pista Sul)

**Buraco 1 (381 jardas par-4)**

Encravado no alto das colinas do Distrito Sonoran no norte de Scottsdale, Arizona, o Boulders (Pela esquerda, em inglês) foi subitamente notando devido às suas incríveis formações rochosas que dominam toda a área. O campo foi construído tão em conformidade com o terreno que você provavelmente precisará estar à frente da pista para vê-lo. O buraco 1 na Pista Sul do Boulders é um par-4 desafiador guardado por profundas depressões em ambos os lados do caminho. O green tem à sua frente um obstáculo desajus-

que é vital para o sucesso. Esse buraco acompanha os jogadores do golfe com nervos e imaginação.

### Atlanta Athletic Club (Pista da Montanha)

**Buraco 18 (587 jardas par-5)**

As atividades no Clube Atlético de Atlanta em Duluth na Georgia começaram em 1898, e desde então as pistas de golfe que existem ali passaram por inúmeras mudanças com vários designers e a primeira lista contribuindo com seus esforços, incluindo aí, Robert Trent Jones, Joe Finger, e Tom Fazio. A Pista da Montanha, sede do U.S. Open de 1978, é extremamente espaçosa, com grandes obstáculos colocados para impedir tacadas curtas e para pegar arrastões típicos parcos. A sua na frente do green de par-4 é um desmarrapador posto para segurar as bolas. Os nove buracos na Montanha pedem drives potentes alinhados com os pinheiros. O buraco 18 tem par 5 e é amado para par-4 nos grandes torneos. Existe um lago no lado esquerdo do caminho que entra diretamente na jogada na frente do bem-guardado green ondulado.

### Golf Moon Bay Golf Links

**Buraco 18 (428 jardas par-4)**

A pista de buracos de golfe em Golf Moon Bay é considerada pela maioria dos profetas como uma das melhores pistas de golfe na área de São Francisco. Desenhada por Francis Osbrey juntamente com Arnold Palmer, a pista faz um enorme uso das paisagens de mar e da montanha. O Buraco 18 se encontra na Costa Pacífica onde o vento é quase sempre um fator a ser considerado. A Golf Magazine o classifica como um dos 100 melhores buracos na América. É um buraco, porém português, buraco final

## **Praine Dunes Country Club**

**Buraco 8 (422-jardas par-4)**

**Buraco 10 (185-jardas par-3)**

Construído em 1937 no lugar de um antigo mar de sal em Highland, Kansas, o Praine Dunes se deve à inspiração de Emerson Carey, um industrial local, filantropo, e apaixonado pelo golfe. O terreno era principalmente de dunas de areia, com alguns áreas ocasionais de bosques, e os primeiros nove buracos estavam atagados por pinos. Desenhado dentro de algumas semanas, o Praine Dunes não é muito longo, mas é o que lhe falta em destinação e complexidade aos jogadores. Muito mais, algumas repulhas, e algumas outras combinações que constam, muitas melhorias em esta pista para pista de independência. O buraco 8 de par-4, que tem 442 jardas, é o buraco que mais da publicidade em toda a pista. Ele tem uma curva para a direita e o cavaleiro é inclinado. Por isso os jogadores podem jogar em uma ou duas ou ao lado da cascata. Porém, o buraco oferece aos jogadores que podem ter a liberdade de cortar a curva, o grande green está dividido em duas seções. Logo, mesmo que o jogador de golfe alcance o mesmo em duas tentativas, o par ainda não estará garantido. O buraco 10 de par-3 é considerado como o melhor buraco de par-3 do país.

## **Tidewater Golf Club**

**Buraco 3 (145 jardas par-3)**

Situado em uma magnífica paisagem, o Tidewater Golf Club foi desenhado originalmente por Ken Tarrington, um procurador transformado em desenhista do golfe, para refletir e incorporar as tradições da virada do século das grandes e velhas pistas. Pensando sobre as melhores maneiras, nove das doze melhores locais, fica na entre a Interstate Highway, Chesapeake Bay e as poças de água salgada. A pista de Tidewater exige que você pense e execute cada tacada com muita habilidade para assegurar um bom prazer. A Golf Magazine classificou esta pista como uma das 50 melhores pistas abertas ao público nos EUA em 1999.

## **The Onaga Leatherstocking Golf Course**

**Buraco 18 (585 jardas par-5)**

Uma das mais belas e desafiadoras pistas de golfe do Nordeste, a Leatherstocking se estica através da margem do Lago Onaga em Copertown, Nova York. A pista foi construída em 1906 e redesenhada em 1933 por um dos mais conhecidos arquitetos da época, Clarence Blacker. o buraco 18 é um magnífico e longo buraco de par-5 para finalizar com o piso posicionado em sua própria ilha no meio da Baía de Illa Islands. O green fica na margem sul do Lago através da vegetação enfileirada do Onaga. Uma boa chance de conseguir um Birdie se você souber jogar, e um ótimo para ser finalizado pela sua beleza e tranquilidade.

## **The Riverhead's Cascades Course**

**Buraco 4 (188 jardas par-3)**

**Buraco 18 (525 jardas par-5)**

A Cascades, localizada em magníficas Montanhas Adirondack de Virginia, é conhecido como uma das melhores pistas de golfe nas montanhas da América e é admirada pela sua maravilhosa paisagem e sua desafiadora complexidade. Tanto o buraco 4 como o 18 exemplificam o uso que o designer William Flynn fez das árvores nativas e das vapores das belas quedas d'água das Cascades. A Golf Magazine inclui esta pista entre as suas "100 Melhores Pistas de Golfe do Mundo".

## **The Coast D'Aleut Resort Golf Course**

**Buraco 14 (147 jardas par-3)**

O 14o buraco no Coast D'Aleut em Ilhas e um dos mais o próximo e único green isolado flutuante do mundo. Volante para os jogadores desconhecidos, o green de 15.000 jardas, se quadrado e construído por um grande computadorizado que usa cabos ligados ao fundo do lago para mover a ilha para mais perto ou para mais longe da margem. Considerado uma das mais belas pistas na América, o Coast D'Aleut foi a sede do Campeonato de Short-Game do PGA Tour de Merrill Lynch.

## The Greenbrier (A pista do Greenbrier)

### Barraca 2 (402 jardas par-4)

Localizada nas majestosas montanhas de White Sulphur Springs, em Oeste da Virgínia, o Greenbrier é um dos campos mais valiosos e mais disputados na enorme tradição Americana do golfe. A pista original de nove barracas foi construída em 1993 pela Companhia Ferrovias de Chesapeake e Ohio, e em 1973 a First Old White foi aberta, colocando o Greenbrier na dianteira da onda de golfe que logo invadiria a nação. A Pista do Greenbrier abriu em 1934 e respondeu a fama da reserva. Em 1976, Jack Nicklaus reconstruiu a Pista do Greenbrier para prepará-la para a Ryder Cup. O barraca 2 exige um drive preciso em um caminho estreito com um lago à direita. O segundo green está cercado de obstáculos à direita e à esquerda e pela água à sua frente. Após um segundo tacada perfeita permitirá que você tenha a chance de um "birdie".

## The Bay Hill Club

### Barraca 10 (414 jardas par-4)

Classificada pela Golf Magazine como uma das 100 melhores pistas do mundo, a pista do Bay Hill Club em Orlando, Flórida é considerada um dos mais longos-terros de golfe que já foram desenhados. Arnold Palmer ficou tão ligado a pista que ele comprou um título do clube e o transformou em um segundo casa. Mudado e melhorado com os anos por Palmer e Ed Sney, a pista do Bay Hill transformou-se numa pista de competição que reflete os conceitos competitivos de Palmer: espaço para o drive, curvas fechadas que favorecem o arrastado, greens velozes e bem guardados e várias barracas arriscadas que convidam os jogadores mais desajeitados a tapacurar. O 10o green é cercado de água e areia e requer uma aproximação cuidadosa pelo caminho

## Blackwell Run Golf Course (Pista do Rio)

### Barraca 6 (316 jardas par-4)

Localizada em Koler, Wisconsin, o Blackwell Run foi construído em um terreno esculpido pelas geleiras há dez milhões de anos e tem como característica uma mistura de água, várzea e vales. Assim as pistas de 18 barracas de Blackwell Run foram planejadas pelo maravilhosamente conhecido designer Pete Dye para juntar o desafio e a estratégia das grandes pistas americanas construídas na primeira parte deste século. Classificada entre as pistas e melhores pistas para o público da nação, o River Course em Blackwell Run oferece magníficas vistas do Rio Sheboygan. Dye disse que o 6o barraca na Pista do Rio é o melhor barraca de golfe que ele já construiu, e Pete Dye construiu alguns barracos ótimos.

## The Concord Golf Club (Pista Mostrão)

### Barraca 10 (416 jardas par-4)

O Hotel Concord em Catskill no Lago Saratoga, Nova York foi um dos primeiros lugares para se jogar golfe na América. A pista desafiadora das três pistas do Concord poderia facilmente ser chamada de "O Mostrão" devido aos seus bunkers fechados, profundas poças de água, obstáculos, e um terreno inclinado, mas a verdadeira razão para o seu nome é a sua enorme torreada - uma creditativa 741 jardas a partir dos primeiros arcos. O que construiu barraca 10 com par-4 é um perfeito exemplo dos desafios do Mostrão. Um lago invade o lado superior do caminho, o pequeno green tem à sua frente um macho e é cercado de areia por todos os lados. Isto requer um put e na maioria das vezes

## Indiantown Hilltop Resort (Pista Copperhead)

### Barraca 14 (348 jardas par-5)

No sul da comunidade grupo de resortilha e pesca em Sarpen Springs, a Flórida recebe o Indiantown Golf and Country Club. A pista foi desenhada para resistir a papagaios, e os críticos

do golfe sabem que as suas condições impressionáveis, elevações de mais de 80 pés, lindas e bonitas de vista e pouco de água em alguns caminhos proporcionam o mesmo uma beleza e desafio incomuns mesmo para a Flórida. A *Golf Magazine* classificou esta pista entre as 100 melhores pistas da América.

### **Kemper Lakes Golf Club**

#### **Buraco 18 (384 jardas par-4)**

Long Grove, Illinois é o endereço de Kemper Lakes, uma das melhores pistas públicas da América. Cercado e quasi totalmente do Grupo Kemper, a pista foi desenhada em meio ao esplendor natural dos bosques, lagos e vizinhos que abrigam anteriores fontes. O caminho do 18o buraco é uma linha lisa curvada, margeada pela água a esquerda desde o green até o green. O golfe deverá abanar 230 jardas para atravessar o lago. O caminho tem dois obstáculos, um à direita na área de a terra seguinte, e o segundo é o green cercado por água tanto pela direita como pela esquerda. O green está separado em três tiras e está muito bem conformado. Conseguir a por água é quase uma prova.

### **The Ocean Course na Ilha de Kiawah**

#### **Buraco 19 (371 jardas par-4)**

A Ocean Course na reserva da ilha de Kiawah na Carolina do Sul foi desenhada por Pete Dye, um dos melhores arquitetos do golfe e criador de vitórias dos maiores jogadores. Todas as 18 buracos de Kiawah oferecem uma vista panorâmica do Oceano Atlântico, e 10 deles estão localizados na praia. Nas próximas palavras de Dye, "O 18o buraco vale um par-4 de 350 jardas, exatamente da mesma forma que ele vale um cinco par-quatro em 400 jardas. O green foi construído aproximadamente para um curto e para um longo par-4. Os greens têm toda a pista à frente desenhados dessa forma, e os obstáculos do caminho também foram desenhados desta forma."

### **Disney's Palm**

#### **Buraco 16 (438 jardas par-4)**

A beleza natural dos bosques da Flórida transformam a Pista do Palm em um lugar onde é um prazer jogar. Mas ela é também uma das pistas mais difíceis de Disney. Classificada entre as 25 melhores pistas da América por alguns dos melhores jogadores, esta pista, criada por Joe Lee, tem quadras e 461 jardas desde os pinos do lado e mesmo muito mais do que se sabe perto de água e mata. Passando por um rio de pinos através ao buraco 16 - ele foi classificado como um dos quatro mais difíceis no PGA Tour. O caminho está dividido por uma extensão para a água de aproximadamente trezentas jardas desde o pino do pino, e o caminho da frente segue para o rio brought a mata ou marcos 250 jardas do marco. Uma pequena divisa ponteira que você pode seguramente pelo caminho mas, precisando de um espaço adequado, e um drive longo poderá colocá-lo no resto da pista por apanço.

### **Disney's Eagle Point**

#### **Buraco 17 (415 jardas par-4)**

Outra "grande ladeira" do buraco arquiteto do golfe Pete Dye, o Disney's Eagle Point é uma das maiores pistas de golfe da Flórida Central. Ela tem 6.300 jardas desde os pinos médios e tem cantinas redondas e buracos de pinos no lugar do mata. O jogo é rápido, e o desenho de perfil baixo cria várias oportunidades de mandar a bola passando por cima dos pinheiros. O buraco 17 de par-4 com 415 jardas é uma curva à esquerda com um pequeno lago margeando o lado esquerdo do caminho. As árvores à direita formam uma arqueante barreira, logo está necessário usar o taco de madeira para fazer a entrada. A seleção do taco no segundo momento é muito importante se você quiser fazer ou quebrar o par.



## **Olympic Fields Country Club (Norte)**

**Buraco 3 (433 jardas par-4)**

**Buraco 14 (444 jardas par-4)**

Quando abriu nos anos 20, o Olympic Fields era uma das maiores-las do mundo do golfe. O clube tinha quatro pastas de 18 buracos que atravessavam a sua enorme reserva florestal a aproximadamente 30 milhas da sul de Chicago. A sede era igualmente preciosa, talvez combinando com a extravagância da era. Recentemente, as pistas e as facilidades foram desampliadas, mas o clube manteve duas das suas pastas e toda a sua classe. O terceiro buraco, um par-4 de 408 jardas, é o mais difícil da pista Norte com um pinho elevado que leva a um caminho sem saída. Vir pela esquerda está fora de cogitação, e as árvores à direita bloqueiam a aproximação. O segundo buraco mais difícil da pista, o buraco 14 com 444 jardas, exige tanto potência como força. No ponto de partida inicial você precisará de um drive sólido através das árvores e sobre um riocho. O segundo arremesso cria novamente o mesmo para um green elevado, que está burrado à esquerda e à direita com valões secos.

## **Pinestone Country Club**

**Buraco 16 (323 jardas par-3) (Pista Sul)**

**Buraco 17 (174 jardas par-3) (Pista Norte)**

Em 1924, quando Harvey Pinestone construiu o Pinestone Country Club como um local de recreação para os seus empregados na Pinestone Tire and Rubber Company, nem Hui vup, nem a cidade de Alcorn, Ohio imaginavam que a pista se tornaria uma das mais famosas da América. Em 1959, Three Jones descobriu a pista para prepará-la para o Campeonato do PGA de 1960. O mais notável dos trabalhos de Jones foi o buraco 16 do par-3, apelidado de "O Monstro" por Arnold Palmer depois que ele conseguiu um hole-in-one naquele buraco eliminando as suas chances de vitória no campeonato de 1960. A característica mais aterrorizante do "Monstro" é a sua enorme extensão, que dá 660 jardas dos

pinos verdes. O buraco 17, que é o último dos pequenos par-3 da pista, fica nas montanhas, e quanto obstáculos exigem que você faça um arremesso perfeito a partir do green.

## **Doral Golf Resort and Spa (Pista Azul)**

**Buraco 10 (425 jardas par-4)**

O trabalho de Alfred L. Kasold, proprietário do hotel no Doral Country Club é o segundo maior recorde do golfe do mundo, com cinco pistas do campeonato e uma pista de nove buracos. O Doral fica situado ao Norte de Miami, cheio de palmeiras e suas vastas paisagens arredondadas molhadas dentro dos padrões da beleza natural de Everglades. Construído em 1958, o Clube possui a sede e um dos mais prestigiosos eventos, o Doral Open. A Pista Azul tem sido consistentemente incluída como uma das 100 melhores pistas do golfe do mundo, e as maior parte dos anos ela pode ser encontrada entre as cinquenta primeiras. O buraco 10 foi considerado, por muito tempo, o mais difícil buraco final do PGA Tour e ainda está classificado entre os mais difíceis. As árvores à direita e a água à esquerda colocam a tacada inicial em uma posição perigosa. E há pouco segurança no segundo arremesso, com o green abraçado à água à esquerda e com fincos à direita. Raymond Floyd o classificou como o mais difícil par-4 do mundo.

## **Torrey Pines (Pista de Golfe Sul)**

**Buraco 16 (303 jardas par-3)**

Uma das características mais marcantes da Pista de Golfe de Torrey Pines, localizada próxima a San Diego em Califórnia, Califórnia, é o tempo notável. Construído depois, visto o sistema das três grandes pistas nos tempos em Torrey Pines. Um dos buracos mais difíceis na Pista Sul é o buraco 16 de 303 jardas e par-3. Os jogadores de golfe das a tacada inicial contra o vento com uma desfiladeiro à esquerda. O green é profundo e é sustentado por dois obstáculos, um à esquerda e outro à direita.

## **PGA National Golf Club (Pista de Campeonato)**

### **Barraço 15 (168 jardas par-6)**

Localizada nos jardins de Palm Beach, Flórida, A Pista do Campeonato na PGA National abriu em 1981 e foi redeseenhada por Jack Nicklaus em 1990, sendo que "O Uirso" jogou a rodada inaugural. Os barracos 15, 16 e 17 receberam o nome de "Armazém para Uirso" para simbolizar a construção desafiante da pista.

## **Tanglewood Park (Pista de Campeonato)**

### **Barraço 4 (302 jardas par-4)**

O Tanglewood Park está dentro da triângulo da Carolina do Norte. A Casa Grande, que foi ao centro das 1.100 acres, foi um presente de casamento, em 1899, do avô do proprietário James Johnson, à sua filha Emily. Mais tarde ela foi comprada por William Reynolds, irmão do magnata do tabaco R. J. Reynolds, que tem criação (de Antman) e corria pelos bresques enquanto a sua esposa, Kate, construiu elaborados e magníficos jardins. O casal doou a propriedade para o Forsyth Country como sua parque público. O parque oferece numerosas atividades de lazer, incluindo jogo em duas pistas completas de golfe. O barraco 4 na Pista de Campeonato é, talvez, o mais emocionante e desafiador de todos os barracos, onde o Campeonato da PGA de 2014 foi jogado.

## **Belknap State Park (Pista Praia)**

### **Barraço 5 (346 jardas par-4)**

Construída em 1931 pela Comissão de Long Island do State Park, a pista do Parque de Belknap é uma das melhores pistas públicas que já foram construídas. O terreno aquático do golfe A W. Tillinghast descreveu três das cinco pistas de Belknap, principalmente a fabulosa Pista Praia, que tem sido classificada frequentemente como uma das melhores pistas de competição na América. O 5o. barraco é um longo barraco guardado por obstáculos de

par-4 com árvores em volta de ambos os lados do caminho. Você precisa de um grande drive para conseguir acertar o green com uma tacada curta com o taco de aço.

## **Wild Dunes Links (Pista Lenta)**

### **Barraço 17 (376 jardas par-4)**

### **Barraço 18 (501 jardas par-5)**

O Wild Dunes Resort se orgulha de ser o endereço de duas grandes pistas de golfe do Tour Puro. A Wild Dunes Links, construída entre as 50 melhores pistas dos Estados Unidos e as 100 melhores do mundo, é mais conhecida pelos seus barracos finais, que incluem o Oceano Atlântico.

## **Mauia Lani Resort (Salt)**

### **Barraço 15 (302 jardas par-5)**

A Pista Salt de Mauia Lani, situada no, geologicamente novo, flanco de lava de Kona, oferece o golfe em um incrível cenário. Construído como o banco de assinatura da pista, o barraco 15 foi construído na costa de tal forma que a tacada inicial tem de passar pela maré, e as ventos do oceano podem influenciar. Além disso, para a maioria dos jogadores de golfe, o longo green repetido está guardado pela areia por todos os lados. Durante o inverno, a suavidade das baías nas águas profundas à esquerda demonstra a velocidade do jogo enquanto os jogadores de golfe passam para admirar estas vistas magníficas. O Recanto de Mauia Lani, que ganhou a medalha de Ouro do Golf Magazine, é a sede dos Stars (Jogos de Apostas) e é

## **The Dunes and Beach Club**

### **Barraço 18 (545 jardas par-5)**

O Dunes Club na Praia Myrtle, Carolina do Sul foi a sede do prestigiado Torneio Senior da Golf Magazine. O famoso 18o. barraco de par-5, "Waterloo", é uma curva de 340 jardas diretamente

notando pela maneira de ir que ele apresenta mesmo para os melhores jogadores de golfe. A distância dos paros está muito próxima em ambas as 130 e 350 jardas, e o caminho é mais parecido com uma linha curva do que com uma curva, já que ele envolve um lago quase que completamente.

## Barbar: Town Golf Links

Barraço 17 (176 jardas par-3)

Barraço 18 (478 jardas par-4)

Sede celebre da Herança do Gôlf Clássico, a Historic Town Golf Links fica no pitoresco Old Hibernia Road, Carolina do Sul. A pista foi construída em 1900 antes de diversas alterações, reformas e ampliações, que têm acrescentado os jogadores de golfe por todos os anos. O complexo barraço 18 do par-4 é um dos mais cronologicamente boncos do país. Vários caminhos de sul do campo de golfe, incluindo o lado esquerdo da casa, e o green está de frente para o campo entre-aberto. O campo foi desenhado por Pete Dye juntamente com Jack Nicklaus, e não está com um pouco longe de ser uma obra de arte. A Golf Magazine o classificou entre as 50 melhores pistas do mundo.

Golf Magazine é uma publicação registrada de Times Mirror Magazine, Inc. Todos os direitos reservados.



OUTROS  
SUCESSOS  
DA TEC TOY

## DISNEY'S ALADDIN

**P**rocurando aventura? Sabe-se muito a estes dias incrível história, que se trata de uma das maiores do cinema para o seu Mega Drive! Apesar de Aladdin, que não se apresenta com um bel amigo Abu, não desistam de grande paixão - a Princesa Jasmine! E não foi só ela que não encontrou Aladdin das perigosas do Cavaleiro das Masmorras, mas também o tempo. E a mais fantástica (e divertida) ser do universo - o Gênio.

São 18 Mega que possuem toda a qualidade das desenhos Disney. E com a trilha sonora vencedora do Oscar de Academia! Considerado o melhor jogo para Mega Drive pela revista americana Electronic Gaming Monthly! Aladdin - a Princesa Jasmine e o amigo Abu possuem seus próprios desenhos de animação!

© Disney Mega Games é marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd.  
Oscar de Academia é marca registrada de  
Academy of Motion Pictures and Sciences

MEGA DRIVE



**OUTROS  
SUCESSOS  
DA TEC TOY**

**ANDRE AGASSI TENNIS™**

**"A** Andre Agassi Tennis segue a estratégia vencedora e estratégica desenvolvida para um jogador de classe internacional". - Andre Agassi

A maneira de ser vencedora: jogue de Grand Slam Control e virente "tenista" de Agassi, jogando com ele ou enfrentando outros seis campeões de destaque. E as opções são fantásticas! Você pode escolher jogos de duplas, simples, e ganhar prêmios milionários! Plus, há ainda três motivos para, ter um pouco de... com a equipe de um jogador internacional de futebol.

Prepare-se, agora você está entre os dez do mundo!

Este jogo foi produzido sob a licença de Andre Agassi  
©1992 Larcos Importadora Ltd  
TecToy é marca registrada da TecToy, Inc.  
Todos os direitos reservados

**MEGA DRIVE**

**TEC TOY**

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoal não autorizado.

A presente garantia também não cobre danos físicos e/ou elétricos a não ser Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

**TEC TOY**

**Nº 269013848**

PRODUTOS E SERVIÇOS TECNOLÓGICOS

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Endereço: Torquato Tapera, 5408 - Bairro Planas - Manaus - AM  
CEP: 69048-660 - Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Emanoel Marchetti, 370 - São Paulo - SP - CEP: 05006-000

TELEFONE: (011) 431 2266